

Um estudo guiado pela nova HIG

Uma abordagem em tópicos para entender em que momento usar a famosa Human Interface Guidelines, ou simplesmente HIG...

Por que mudanças foram necessárias ?

- Porque a HIG antes era assim (um site que mostra a página de entrada da HIG, como também alguns princípios de Design voltados para as plataformas Apple) →

<https://pingback.com/pedrohcalado/principios-de-design-da-apple-para-ios-1>

e, hoje a linda tá assim →

<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/guidelines/overview/>

- Para uma melhor navegação
- Para acesso a um maior número de informações
- Para que o usuário consiga alcançar sucesso em sua busca de forma rápida e objetiva (independente do conteúdo)
- Para ajudar no processo de aprendizagem sobre a importância de entender o conteúdo e a melhor forma em que esse pode ser usado (sessão sobre melhores práticas para sinalizar a importância do conteúdo exposto).

Por que dar uma atenção especial a HIG ?

- Porque a HIG une tudo aquilo que os princípios de design das plataformas apple seguem:
 - **Integridade estética** → se refere ao quão bem a aparência e comportamento de um app se comunica com a sua funcionalidade
 - **Consistência** → se refere a fazer com que o app funcione da maneira com que o usuário espere que ele se comporte, trazendo padrões de gestos familiares, usando elementos já fornecidos pelo sistema, ícones e palavras conhecidas.
 - **Manipulação direta** → o usuário possa ver alterações imediatas ao interagir com o app
 - **Feedback** → corresponde a manter os usuários informados sobre suas ações

- **Metáforas** → digitalização de algo da vida real
- **Controle do usuário** → a ideia aqui é que o usuário esteja no comando, e não os apps.
- **A HIG assim como os princípios gerais de design foi criada com o objetivo de guiar o desenvolvimento (tanto na parte de design, como na parte de branding, e também na parte de código...) de aplicações, desde o processo de entendimento do que é possível de ser realizado - até o momento em que você começa a codar!**
- **O que muitos se indagam é, como eu sei que preciso, ou devo recorrer a HIG? (sempre que surgir pensamentos sobre desenvolvimento independente da diversidade do conteúdo... -alguns tópicos)**
 - **Design** → melhores práticas (em qualquer página você consegue entender sob o olhar geral do conteúdo em questão, bem como o melhor uso e da melhor forma dentro do contexto em que ele se encontra). Ex.: design inclusivo (<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/foundations/inclusion/>), acessibilidade (<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/foundations/accessibility/>), o que pode ou não pode ser colocado em uma interface, o que é natural durante o uso de uma aplicação para um usuário, qual a melhor forma de colocar um conteúdo até mesmo a disposição de unidades que compõe a aplicação.
 - **Código** → visão geral que vai desde de uma descrição sobre uma mínima unidade (componente mínimo de uma interface) a ser desenvolvida e tudo relacionado a ela, até acesso a outras unidades que podem ser interessantes para a sua aplicação, bem como tópicos com explicações sobre o que está sendo desenvolvido e até mesmo trechos de código que podem servir de base para o desenvolvimento de unidades iguais ou semelhantes.
- **Negócios** → visão geral e melhores práticas de como criar uma identidade de marca e o que é esperado que a aplicação tenha para estar na plataforma e conseguir ter a relevância esperada (expectativa da pessoa que desenvolveu o produto para com a pessoa que vai usar) (<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/foundations/branding/>), bem como chamar a atenção de um usuário até as diretrizes de marketing da empresa, no caso a Apple (<https://developer.apple.com/app-store/marketing/guidelines/>).
 - E também existem sessões interessantes sobre modelos de negócio, oportunidades de monetização, métodos de alcance de usuários para que pessoas que visam o sucesso técnico da aplicação tanto na parte de design e código, como também na parte de sucesso do aplicativo na loja (<https://developer.apple.com/app-store/articles/>) e as diretrizes que regem esse sucesso (<https://developer.apple.com/app-store/guidelines/>).

Quando usar a HIG? SEMPRE!

- Quando pensar em padrões, quando existir dúvidas sobre o que pode ou não ser usado... recorra a HIG!
- É importante lembrar que o uso da HIG ajuda na descoberta de conteúdo e processo de pesquisa, pois conteúdos vão surgindo e assim muitas vezes conseguimos muitos conteúdos que em algum momento vai nos ajudar!

Como os vídeos da WWDC podem ajudar no meu dia a dia?

- Dentro de cada página existe uma gama de relacionados que vão desde artigos (<https://developer.apple.com/app-store/articles/>) oferecidos pela plataforma até os vídeos de eventos dos eventos, no caso a WWDC que abordam conteúdos que fortalecem ainda mais a importância da HIG.
 - Ex.: quando você desenvolvedor da aplicação pensa na criação de como fazer uma aplicação acessível (<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/foundations/accessibility>), mas não entende que acessibilidade é um ponto da inclusão (<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/foundations/inclusion/>).

Dúvidas?

- Dentro da HIG não existem processos explícitos de design, pois existem inúmeros... e aí surgem as dúvidas, por onde começar?
 - Comece entendendo que o processo de design é algo natural (idear, investigar, projetar e testar) e que existem processos que estão mais bem determinados e que deram certo, pois outras pessoas já testaram, como:
 - Double diamond (diamante duplo - <https://brasil.uxdesign.cc/dissecando-o-método-duplo-diamante-simples-e-valioso-9e0b2e8ac636>), e já tem até o diamante triplo (<https://www.linkedin.com/pulse/o-triplo-diamante-felipe-pacca/?originalSubdomain=pt>)
 - Design Thinking (<https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>)
- Os processos de design são compostos por diversos métodos:
 - Kits de design:
 - TISDD: <https://www.thisisservice.designdoing.com/methods>
 - Design Kit: <https://www.designkit.org/methods>